Pedoman

MASA ORIENTASI PELAJAR BERKARAKTER

PIMPINAN PUSAT
IKATAN PELAJAR NAHDLATUL ULAMA
2017

I.P.N.U

Pedoman Masa Orientasi Pelajar (MOP)
Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama

Juli 2017 **+** 30 Halaman

Pengantar:
Ketua Umum
Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama

Penyusun/Editor:

Imam Fadlli
Amizar Isma
Opik Sopiyuddin
Mufarrihul Hazin
Wahyono An Najih

Desain Cover & Lay Out :
Moh. Zakaria Ishaq
Usman Hasyim

Diterbitkan oleh:

Pimpinan Pusat
Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama

Sekretariat :
Graha PBNU Lt. 5 Jalan Kramat Raya No. 164 Jakarta Pusat 10430
Telp./Fax: 021 – 3156480 Email: ppipnu.setjen@gmail.com
Website://www.ipnu.or.id

الإدارة العالية لجمعية
N
U
نهضة العلماء
١٣٤٤
1926

KATA PENGANTAR
PIMPINAN PUSAT IKATAN PELAJAR NAHDLATUL ULAMA

Pendidikan berkarakter dan berasaskan *ahlu sunnah wal jama'ah* merupakan konsep pokok buku pedoman ini. Konsep yang memiliki dwi makna ini mempunyai maksud disatu sisi bertujuan untuk mengenalkan konsep-konsep pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai karakter dan di sisi lain menyuguhkan ketinggian nilai-nilai religiusitas yang moderat. Pengusungan dua konsep besar ini, yakni *school based character* dan *school based religious* mengharuskan adanya kerjasama fungsional beberapa pihak, antara lain sekolah, keluarga dan masyarakat umum (termasuk lembaga keagamaan dan organisasi keterpelajaran), hal ini dilakukan bukannya tanpa sebab. Mengingat makin banyaknya tindakan-tindakan diluar sikap-sikap keterpelajaran yang dilakukan oleh oknum-oknum peserta didik, juga dikarenakan oleh pendangkalan semangat nasionalisme kaum pelajar yang dewasa ini kian menggejala.

Paradigma pendidikan partisipatif dalam arti memberikan peluang yang sama besarnya kepada para punggawa *Tri Centra* pendidikan, seperti guru, keluarga dan masyarakat umum, meniscayakan adanya peran elaboratif yang tidak boleh diabaikan dalam dunia pendidikan. Paradigma ini dapat dikatakan cukup penting karena dunia pendidikan nasional sekarang masih berorientasi pada aspek pengetahuan (*kognitif*) saja. Sementara itu, kedua aspek yang tak kalah pentingnya yakni sikap mental emosional (*afektif*) serta managerial skill (*psikomotor*) seringkali terlupakan. Sehingga tak heran jika indikator primer keberhasilan pendidikan Nasional saat ini masih menjadikan nilai/ angka-angka dalam artian *ranking* sebagai tolak ukur "*sakral*" dalam kesuksesan pembelajaran yang eksistensinya seakan tidak bisa di otak-atik. Realitas ini, masih menunjukkan betapa sekolah masih mendominasi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, dengan melupakan pihak lain antara keluarga dan masyarakat.

Dalam buku Pedoman Masa Orientasi Pelajar (MOP) Berkarakter ini, menyuguhkan kembali alat untuk medan berjihad memberantas kebodohan dan keculasan ditengah kondisi pelajar yang saat ini sedang mengelami kelesuan berfikir, kegamangan bersikap dan keengganan beragama dengan arif dan santun. Sebuah konsep pendidikan yang mengintegrasikan antara logika, etika dan estetika sebagi tolak ukur keberhasilan pembelajaran dan pendidikan dala arti luas.

Akhirnya, kehadiran buku ini dipersembahkan atas kepercayaan, dorongan, sekaligus jawaban atas pertanyaan di daerah-daerah mengenai konsep pendidikan (baca: kaderisasi) yang *praktis-formulatif* dikalangan pelajar/ sekolah. Buku ini merupakan bukti konkrit PP IPNU dalam keikutsertaannya mengawal pendidikan agar lebih baik kedepanya. Sebuah Manifesto Pendidikan untuk Indonesia!!!

Jakarta, 01 Juli 2017

Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama

Ttd

ASEP IRFAN MUJAHID
Ketua Umum

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap jenjang pendidikan memiliki ciri – ciri khusus/ karakteristik yang membedakan dengan jenjang pendidikan lainnya. Karakteristik ini mempengaruhi perbedaan teknik penyampaian materi, hal ini disebabkan ada perbedaan tingkat perkembangan kemampuan mental/ psikologis peserta didik. Adanya ciri khusus pada setiap jenjang pendidikan menyebabkan beberapa kebiasaan belajar yang dikembangkan di jenjang sebelumnya perlu dikembangkan dengan cara mempeserta didiki sesuatu yang baru yang lebih sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan mental/psikologis peserta didik.

Masa Orientasi Pelajar/Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah merupakan kegiatan yang perlu dilaksanakan dalam rangka memberikan pengenalan mengenai lingkungan sekolah yang akan jadikan tempat belajar. Di samping itu, kegiatan MOP diadakan sebagai upaya untuk menjembatani peserta didik mengenal berbagai karakter dijenjang pendidikan barunya, baik yang berupa lingkungan fisik, lingkungan sosial, program belajar, maupun penerapan nilai karakter baik pada peserta didik. Dan yang paling penting adalah bagaimana membentuk karakter peserta didik dimulai sejak peserta didik masuk pertama di lingkungan sekolah.

Kegiatan MOP disusun dengan memperhatikan kenyataan bahwa:

1. Hari pertama masuk sekolah adalah masa di mana sebagian besar peserta didik memasuki lingkungan baru, karena teman sekelasnya tidak berasal dari kelas yang sama maupun sekolah yang sama.

2. Pengalaman awal peserta didik dalam lingkungan yang baru, mempengaruhi kesan umum terhadap lingkungan yang bersangkutan. Oleh karena itu perlu diusahakan agar kesan awal terhadap lingkungan sekolah baru yang terbentuk adalah kesan positif penuh yang dilandasi dengan karakter baik.

3. Selama ini banyak kegiatan MOS yang tidak terarah, akibatnya dalam pelaksanaan MOS terjadi banyak hal-hal yang negatif dan tidak menunjukan pendidikan yang berkarakter diantaranya; kekerasan, perpeloncoan dan kegiatan yang tidak mendidik lainnya.

4. Karakter adalah hal yang paling penting, bahkan menjadi basis pendidikan di era saat ini. Peserta didik yang berkarakter merupakan peserta didik yang dapat meningkatkan citra dan martabat bangsa.

Dari keempat hal itu, maka kami dari Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama menyusun sebuah Buku Pedoman yang harapannya supaya pelaksanaan MOP pada tahun 2017 ini menjadi lebih baik dan awal penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik serta memberikan kesan positif terhadap masyarakat.

C. Sasaran

Sasaran Masa Orientasi Pelajar Berkarakter adalah peserta didik baru SMP/MTs - SMA/SMK dan MA.

BAB II
KETENTUAN UMUM

A. Pengertian

MOP (Masa Orientasi Pelajar) adalah masa yang digunakan oleh para peserta didik baru untuk mengenal lingkungan sekolah yang akan menjadi tempat belajar dan menimba ilmu. MOP kali ini dirancang dengan basis Karakter, karena telah banyak kita saksikan para peserta didik yang tidak memiliki karakter dan kepribadian serta budi pekerti yang baik. Oleh karena itu MOP pada tahun ini berbasis Karakter dengan harapan para peserta didik baru nantinya dapat menjadi contoh tauladan yang baik dan bukan hanya hebat intelektual, melainkan memiliki moral. Sebagaimana Rasul di utus ke dunia ini untuk menyempurnakan akhlaq terpuji. Sedangkan akhlak terpuji itu akan terwujud dengan mewujudkan peserta didik yang berkarakter dan berkepribadian luhur.

Pada hakekatnya MOP merupakan implementasi dari fungsi pendidikan nasional. Sebagaimana dijelaskan dalam UU. Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Begitu juga tujuan pendidikan nasional adalah menghasilkan manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, ***berakhlak mulia***, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

MOP ikut serta dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan mengaplikasikan 5 Konsep Mabadi Khairu Umah (Lima Prinsip Dasar untuk membentuk umat terbaik**)** yaitu :

1. Ash-Shidqu (Kejujuran)
2. Al-Amanah wal-Wafa bil ‘Ahd (dapat dipercaya, setia dan tepat janji)
3. Al-‘Adalah (Bersikap Adil)
4. At-Ta'awun (Sikap Tolong- Menolong)
5. Istiqamah (berkesinambunagan).

MOP mempunyai fungsi yang strategis dalam proses pendidikan, terutama dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa Indonesia. MOP juga mempunyai arti penting bagi peserta didik untuk menyadari tugas dan kewajibannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah dan hamba Allah SWT.

B. Tujuan

1. Tujuan Umum

Secara umum MOP bertujuan:

a. Menjadikan para peserta didik (baru) memiliki karakter yang baik dan melekat untuk seterusnya di dalam proses pendidikan di lingkungan sekolah. Sesuai dengan Mabadi Khairu Umah (Prinsip Akhlaq dalam NU) dan 18 Nilai Pendidikan karakter (Kulikulum Dinas Pendidikan Nasional)
b. Membantu mengenalkan kehidupan sekolah dan menyatu dengan warga sekolah dalam rangka mempersiapkan diri mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan ini tercipta lingkungan yang edukatif dan kondusif dengan basis Karakter.
c. Memberikan peserta didik kesan positif dan menyenangkan terhadap lingkungan pendidikan baru. Mereka diharapkan mengawali kegiatan pendidikan dengan hal–hal yang menggembirakan sambil mengenal dan mempeserta didiki sesuatu yang baru, baik yang berkaitan dengan lingkungan fisik, lingkungan sosial maupun dengan cara–cara belajar yang baru.

2. Tujuan Khusus

a. Memperkenalkan kepada peserta didik baru tentang Nahdlatul Ulama dan Badan Otonom yang mewadahi pelajar & santri (IPNU/IPPNU).
b. Membantu peserta didik baru beradaptasi dan menyatu dengan warga sekolah, dan lingkungan sekolah, serta mengetahui hak dan kewajiban dan mampu bertanggung jawab dalam kehidupan bersekolah;
c. Memahami kehidupan sekolah dan nilai-nilai Karakter dalam rangka pelaksanaan Wawasan Wiyata Mandala, sehingga fungsi sekolah, guru, peserta didik dan masyarakat lingkungannya dapat mendukung terwujudnya tujuan pendidikan secara komprehensif;
d. Memotivasi peserta didik agar merasa bangga menempuh pendidikan di sekolahnya, sehingga dapat memahami dan melaksanakan aturan–aturan sekolah dengan baik.

C. Prinsip Penyelenggaraan MOP

1. **Prinsip Religius.** Dalam pelaksanaan MOP harus diutamakan sisi keagamaannya. Setiap kegiatan yang dilaksanakan baik didalam maupun luar ruangan;

2. **Prinsip Edukatif**. Hari pertama masuk sekolah selama tiga hari diisi dengan kegiatan MOP berbasis Karakter yang bersifat edukatif dan bukan mengarah kepada tindakan destruktif atau berbagai kegiatan lain yang merugikan peserta didik baru baik secara fisik maupun secara psikologis;

3. **Prinsip Partisipatif**. Pelaksanaan MOP harus melibatkan secara aktif partisipasi guru, kakak kelas, peserta didik, tenaga pendidik dan pengawas sekolah. Mengingat kegiatan MOP merupakan bagian dari hari efektif pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, maka pelaksanaannya diatur oleh kepala sekolah. Kegiatan belajar mengajar tidak diliburkan sebagai wujud partisipasi dari segenap warga sekolah;

4. **Prinsip Tawazun** Kegiatan MOP dilakukan secara seimbang antara materi dan pemateri dan metode. Contohnya antara lain, seperti: (a) pengenalan lingkungan sekolah pematerinya adalah guru pendamping/ Kepala Sekolah dengan metode mengajak para siswa untuk keliling sekolah. (b) pemahaman tentang nilai-nilai Karakter dengan metode ceramah dan diskusi dan sebagai pemateri adalah guru yang menguasai Karakter.

5. **Prinsip Implementatif**. Pelaksanaan MOP harus didasari dengan prinsip mudah, murah, menyenangkan, masal, dan meriah sesuai kondisi dan kemampuan sekolah yang bersangkutan. Esensi dari MOP adalah mampu mengimplementasikan berbagai materi yang telah disampaikan dalam kegiatan belajar selanjutnya serta dapat menerapkan niali-nilai Karakter.

6. **Prinsip Visi dan Misi Sekolahan**. Setiap materi kegiatan diusahakan untuk diperkaya dengan orientasi visi dan misi sekolahan maupun dengan aspek ke-Karakter-an. Dengan demikian selain memahami aspek persekolahan dan pendidikan, peserta didik baru juga memahami tentang visi dan misi sekolahan dan memahami tentang nilai-nilai Karakter.

7. **Prinsip Kontinuitas dan Kaderisasi**. Prinsip ini menekankan pentingnya perbaikan mutu MOP secara berkelanjutan (continuous improvement). Pembentukan kelompok dalam MOP ini akan digunakan untuk berkelanjutan (kontinu) setelah MOP. selain kontinu juga harus mengutamakan kaderisasi yang dibentuk mulai saat pelaksanaan MOP sekarang karena karakter akan terbentuk melalui kebiasaan dan keistiqomahan.

BAB III
TAHAP-TAHAP PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan MOP perlu beberapa tahapan. Tahapan penyelenggaraan MOP ini adalah serangkaian suatu kegiatan, di mulai dari Planning (Perencanaan), Organizing (Kelompok /Panitia Kerja), Actuating (Pelaksanaan) dan controlling/evaluasi (Laporan Pertanggungjawaban). Tahapan dalam pelaksanaan MOP ini dapat dikelompokan menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Tahap Pra MOP
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Pasca

MOP dikatakan berhasil apabila tahapan-tahapan tersebut dapat terpenuhi dengan baik.

A. Tahap Pra/ Sebelum MOP

Ada beberapa Hal yang harus dilaksanakan sebelum pelaksanaan MOPD, pada tahapan ini ada beberapa hala yang dilakukan :

1. Workshop Kegiatan

Workshop kegiatan ini dimaksudkan agar MOPDterlaksana dengan lebih baik dari tahun ke tahun. Beberapa pendekatan yang dilakukan antara lain:

a. Sosialisasi Buku Pedoman MOP
b. Pembekalan kepada perwakilan Panitia MOP sekolah. Pembekalan ini berbentuk Training of Trainer (TOT), sehingga person tersebut mengemban tanggungjawab untuk melatih panitia lainnya di sekolah;
c. Selain TOT, perwakilan tersebut bertanggungjawab untuk mengembangkan materi kegiatan MOPD sesuai dengan kearifan Lokal/sekolah.
d. Apabila dalam pelaksanaan Workshop, ada perwakilan sekolah yang kurang paham, maka bisa menghubungi Tim MOP di masing-masing daerah
e. Cara Penyusunan Laporan Pelaksanaan Kegiatan MOP dari masing-masing sekolah.

2. Pembentukan Panitia

a. Panitia MOP masing-masing sekolah terdiri empat unsur, yaitu dari Pelindung dan Penanggungjawab, Steering Committee dan Organizing Committee.
b. Pelindung merupakan Kepala sekolah. Penanggung- jawab adalah Waka Kesiswaan dan stafnya.
c. Unsur SC merupakan panitia yang terdiri dari Ketua OSIS/IPNU-IPPNU, dan beberapa Pengurus Inti.

d. Unsur Organizing Committe terdiri dari Gabungan Antara Pengurus OSIS/ IPNU-IPPNU atau yang lainnya. OC terdiri dari Ketua Pelaksana, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi yang dibutuhkan oleh sekolah.

3. Penentuan Deskripsi Kerja

a. Kepala sekolah sebagai Pelindung kegiatan sebaiknya mengembangkan kepanitiaan dari unsur guru, unsur peserta didik atau bisa dari pihak luar yang dipercaya sebagai instruktur/penceramah dalam memantapkan penyampaian/ pemberian materi.
b. Kepala sekolah bersama panitia diharapkan dapat menambah contoh-contoh pengayaan materi kegiatan dengan hal-hal yang berkaitan dengan visi dan misi sekolah dan nilai-nilai Karakter.
c. Steering Committee mengemban tugas untuk (1) melakukan supervise dan monitoring pelaksanaan MOP; (2) Evaluasi pelaksanaan MOP di sekolahan masing-masing.
d. Sedangkan Organizing committee membagi tugas yang akan dilaksanakan, antara lain; (1) Penentuan dan Pengembangan materi, (2) pengelolaan masalah teknis kegiatan, (3) masalah akomodasi, (4) masalah kesehatan, (5) mengantisipasi adanya ekses-ekses yang tidak diinginkan.

4. Penyusunan Agenda Kegiatan MOP

a. Panitia mengadakan rapat persiapan untuk memilih dan mengembangkan materi sesuai kondisi dan kemampuan sekolah, kemudian menyusun jadwal acara.
b. Penyusunan agenda kegiatan diharapkan dapat sesuai dengan JUklak yang ada dengan berbagai pendekatan metoda dan di sesuaikan dengan kondisi sekolah.
c. Secara substantif, penyusunan acara harus memperhatikan kesesuaian antara aspek materi sebagai input, aspek pemberian materi sebagai proses, aspek diskusi dan penyelesaian penugasan sebagai output, serta aspek respons peserta didik baru terhadap materi-diskusi-penugasan sebagai out-come;
d. Secara teknis, penyusunan kegiatan juga harus dibarengi dengan (1) penentuan materi, (2) penentuan metode, (3) penentuan waktu dan lokasi, (4) penentuan penanggungjawab masing-masing acara, (5) penentuan pihak yang mengisi acara dan yang terlibat dalam acara.
e. Dalam penyusunan acara, aspek psikologis peserta didik baru hendaknya diperhatikan dengan seksama. Mencairkan kebekuan dan menghangatkan suasana (ice-breaking) perlu diupayakan sebelum acara dimulai atau setiap perpindahan dari acara menuju ke acara selanjutnya. Penjelasan maksud dan tujuan dari setiap acara yang akan diikuti perlu disosialisasikan sehingga peserta didik dapat mengikuti dan memahami secara penuh acara tersebut. Jika dalam suatu sesi terdapat suasana yang menegangkan, maka perlu

diimbangi dengan suasana yang lebih menyenangkan dan memberikan semangat;

f. Setiap penyusunan kegiatan hendaknya sudah dipersiapkan indikator keberhasilan dari acara tersebut yang dituangkan dalam lembar monitoring kegiatan. Lembaran ini berguna untuk mengevaluasi jalannya acara dan sebagai modal bagi pelaksanaan MOP dikemudian hari;

g. Dalam persiapan lokasi hendaknya diperhatikan aspek kebersihan, kesehatan, keamanan peserta serta kelengkapan fasilitas dan peralatan yang diperlukan;

5. Pembentukan Kelompok

a. Pembentukan kelompok dilaksanakan pada waktu pra-MOP dengan konsep yang menarik dan demokratis serta tidak terdapat deskriminasi.

b. Pembentukan kelompok pada MOP dimaksudkan agar kegiatan pembinaan peserta didik berjalan dengan lancar.

c. Setiap kelompok sedapat mungkin terdiri dari guru, peserta didik lama dan peserta didik baru. Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik baru dan efektivitas pembinaan.

d. Keterlibatan peserta didik lama dapat melalui format Pengurus Komisariat IPNU-IPPNU, OSIS, kepramukaan atau unit kegiatan ekstra-kurikuler lainnya.

e. Penamaan Kelompok dapat menginspirasi dan memotivasi peserta didik baru dengan nilai-nilai Karakter. Contoh, kelompok Religius , kelompok jujur, kelompok toleransi, dll.

B. Tahap Proses/Pelasanaan MOP

Pada tahap pelasanaan hal-hal yang dilakukan antara lain adalah:

1. Ketentuan Pelaksanaan

a. Kegiatan MOP dilaksanakan pada bulan Juli sesuai dengan jadwal sekolahan masing-masing.

b. Pelaksanaan kegiatan MOP disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Yang efektif dan para peserta didik baru tidak bosan adalah 1 hari Pra-MOPD dan 3 hari Pelaksanaan MOP.

c. Panitia sebaiknya datang lebih awal dari peserta didik baru.

d. Pelaksanaan kegiatan diupayakan selalu tepat waktu.

e. Pada waktu kegiatan diharapkan setiap panitia menjalankan tugas sesuai dengan jobnya masing-masing.

f. Pengisi materi yang berasal dari luar sekolah paling lambat dikonfirmasi sebelum acara dimulai;

g. Setiap pelaksanaan kegiatan selalu dilakukan review terhadap indikator keberhasilan acara tersebut.

2. Pembukaan

Pada acara pembukaan sebaiknya dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan. Jangan sampai acara pembukaan tersebut mengalahkan substansi dari MOP yang akan dilaksanakan.

3. Penataan Ruangan

Pengaturan ruangan Instrukturan tampaknya merupakan hal yang sederhana dan sepele, namun akan berakibat fatal bila tidak diperhatikan dengan seksama, karena hal tersebut akan mempengaruhi psikis peserta latihan.Dalam pengaturan tempat duduk, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu :

- ✓ Peserta dapat melihat narasumber/Instruktur dengan jelas
- ✓ Peserta dapat memandang peserta lain dengan jelas
- ✓ Peserta dapat melihat media latihan yang dipergunakan dengan jelas
- ✓ Untuk model forum disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan (*sebaiknya tempat duduk mudah dipindahkan, hal ini untuk mempermudah perubahan model forum*)

4. Masalah yang bisa timbul selama pelaksanaan

Bila dalam latihan muncul suatu hal yang tidak diharapkan, maka jalan keluarnya adalah segera mencari tindakan penyelesaian, misalnya :

1. Hal-hal yang berkaitan dengan administratif dan sarana latihan, maka panitia pelaksana sebagai panitia operasional bertanggung jawab penuh untuk memutuskan dan mencari penyelesaiannya.
2. bila hal tersebut terkait dengan forum latihan baik peserta, narasumber, Instruktur, materi latihan, dan lain-lain, maka panitia SC yang bertanggung jawab penuh untuk mengambil kebijakan.
3. bila hal tersebut terkait dengan keputusan hukum organisasi, maka pimpinan struktural yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Hal ini perlu diidentifikasi agar tidak terjadi *overlapping* (tumpang tindih) tugas penyelesaian (*penjabaran job discription*) sehingga tidak terjadi saling melempar tanggung jawab.

5. Acara penutupan

Acara penutupan juga hendaknya dilaksanakan secara sederhana (sesuaai dengan kemampuan dan kebutuhan), yang terpenting pesan ikatan moral untuk berkegiatan lebih aktif dan partisipatif dari peserta MOP bisa terbentuk dengan optimal. Dalam penutupan ini juga hendaknya bisa mengurai segala permasalahan yang mengganjal selama latihan dari semua unsur latihan yang terkait.

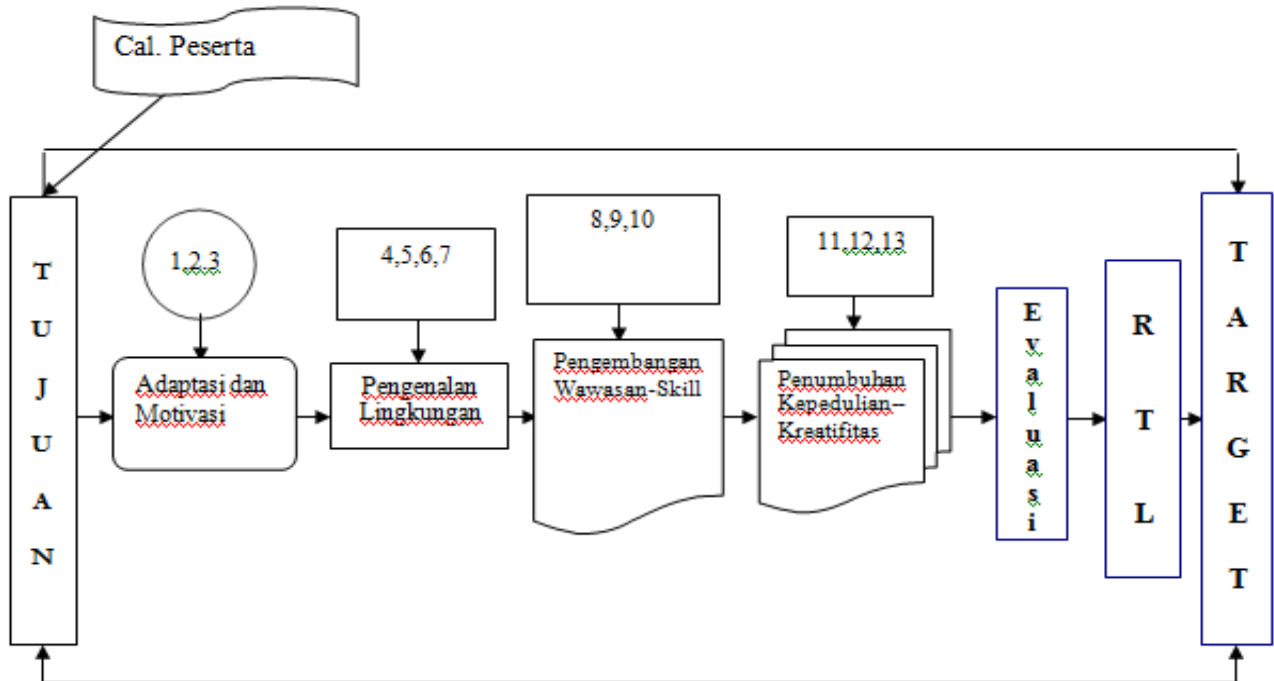
C. Tahap Pasca MOP

Dengan selesainya MOP bukan berarti purna pula tugasnya, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah :

1. Evaluasi Kegiatan

a. Evaluasi kegiatan adalah sebuah bentuk control dan untuk menjadikan kegiatan lebih baik.
b. Evaluasi kegiatan adalah suatu usaha untuk mengukur dan memberikan nilai secara objektif atas pencapaian hasil-hasil pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya.
c. Evaluasi dalam MOP ada 2 macam, Evaluasi Perhari dan evaluasi keselurahan selama kegiatan.
d. Evaluasi perhari di lakukan setelah selesai pelaksanaan pada hari tersebut, pada evaluasi ini di bahas beberapa hal/acara yang sudah dilakukan dan sekaligus persiapan untuk hari berikutnya.
e. Evaluasi keseluruhan kegiatan dan ini yang disebut dengan laporan pertanggungjawaban (LPJ) yang akan dijelaskan lebih lajut di lampiran.

BAB IV
PETUNJUK PELAKSANAAN

A. ALUR

B. JADWAL

Hari/ Jam	07.00-09.30	09.30-10.00	10.00-12.00	12.00-13.00	13.00-15.00
Pra	Perkenalan/ Kontrak belajar	Istirahat	Dinamika Kelompok	Ishoma	Pulang
Hari 1	Pengenalan Lingkungan Sekolah-Kurikulum-Tatib	Istirahat	Keagamaan / Ke-NU-an	Ishoma	Keorganisasian/ Ke-IPNU-an
Hari 2	Wawasan Kebangsaan	Istirahat	Tehnik Belajar Efektif	Ishoma	Karakter & Kepribadian
Hari 3	Outbound	Istirahat	Baksos	Ishoma	Pentas Seni Evaluasi

C. MATERI

1. Materi Pengenalan Lingkungan

Materi Pengenalan Lingkungan adalah materi dasar yang merupakan tujuan inti dari pelaksanaan MOP. Materi ini adalah, Pengenalan Lingkungan, Kurikulum, Tata tertib dan aturan sekolah, Pengenalan Organisasi Intra dan Ekstra sekolah dan Pembinaan Keagamaan yang ada dalam sekolah.

2. Pengembangan wawasan dan skill

Materi Pengembangan Wawasan dan skill adalah materi penunjang yang diharapkan mampu membekali peserta didik menjadi lebih baik. Materi yang dimaksud adalah, Wawasan Kebangsaan, Belajar Efektif dan menyenangkan serta Kepribadian dan karakter

3. Penumbuhan Kreatifitas- Kepedulian

Materi Penumbuhan Kreatifitas Peserta Didik adalah materi yang di design agar kreatifitas yang ada pada pesrta didik ini dapat tersalurkan. Materi ini antara lain adalah, Outbound (Game outdoor), Bakti sosial dan Pentas Seni.

PENJABARAN MATERI

1. PERKENALAN

a. Pokok Bahasan

Perkenalan identitas peserta dan Instruktur, seperti nama, alamat, status, hobi, dan lain-lain

b. Tujuan

1. Terciptanya suasana interaksi yang hangat, akrab dan saling terbuka di antara sesama peserta dan antara peserta dan Instruktur, sehingga memungkinkan berlangsungnya kegiatan Instrukturan yang psrtisipatif
2. Tercapainya suasana yang membantu peserta untuk saling membuka diri dan saling memahami, sehingga mempermudah proses interaksi antara sesama peserta pada sesi-sesi berikutnya.

c. Metode

Permainan (*identitas diri*)

d. Media

Kertas HVS, Spidol

e. Waktu

Waktu yang tersedia selama 60 menit

f. Proses Kegiatan

1. Instruktur membuka sessi, kemudian memberikan gambaran singkat tentang perkenalan yang akan berlangsung
2. Instruktur membagikan kertas HVS kepada masing-masing peserta serta memberikan petunjuk untuk menggambarkan diri sendiri. Selanjutnya dalam gambar tersebut peserta menuliskan kegiatan yang terkait dengan bagian gambar tersebut, baik yang sudah lalu, sekarang, maupun masa yang akan dating
3. Gambar dikumpulkan pada tim Instruktur kemudian dibagikan secara acak kepada peserta

4. Selanjutnya Instruktur mempersilakan peserta untuk membentuk lingkaran, kemudian masing-masing peserta secara bergantian membacakan gambar yang dipegangnya dengan cara memposisikan dirinya seperti dalam gambar tersebut. Selanjutnya nama yang terpanggil tersebut memberikan klarifikasi atas eksplorasi gambar tersebut
5. Sebelum ditutup, Instruktur memberikan kesimpulan secara garis besar tentang manfaat dari perkenalan tersebut.

2. KONTRAK BELAJAR

a. Pokok Bahasan

1. Garis besar dan pokok-pokok materi latihan serta alur latihan
2. kebutuhan serta harapan pribadi dan kelompok tentang Instrukturan serta perangkat Instrukturan
3. jadwal tentatif dan tata tertib latihan.

b. Tujuan

1. Peserta mampu mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan terhadap materi latihan
2. Peserta dan Instruktur menetapkan kesepakatan bersama tata cara pelaksanaan latihan

c. Metode

1. Diskusi
2. Brainstorming

d. Media

1. Papan tulis white board
2. Spidol dan kertas plano
3. Flip card

e. Waktu : 90 menit (jam efektif)

f. Proses Kegiatan

1. Instruktur menjelaskan tentang tujuan dan target MOP secara singkat. Untuk menciptakan suasana Instrukturan yang partisipatif, hal-hal yang terkait dengan forum Instrukturan dibicarakan bersama antara Instruktur dan peserta juga panitia
2. Instruktur memampangkan alur Instrukturan, jadwal dan tata tertib tentatif, kemudian Instruktur menjelaskan secara singkat dari masing-masing (item) tersebut
3. Instruktur membagikan kartu kepada setiap peserta. Selanjutnya peserta menuliskan harapan dan kebutuhan latihan. Setelah kartu terisi maka dikumpulkan lalu diidentifikasi bersama-sama. Hasil identifikasi tersebut dibahas bersama yang dipandu oleh Instruktur, sehingga menjadi harapan dan kebutuhan peserta dan Instruktur yang harus diwujudkan secara bersama-sama
4. Selanjutnya Instruktur mengajak peserta untuk membahas jadwal tentatif sebagai aturan main forum Instrukturan
5. Instruktur menutup sessi.

3. DINAMIKA KELOMPOK

a. Pokok bahasan :

1. Pemahaman pembagian kelompok
2. Pentingnya daya saing antar kelompok
3. Semangat dan keceriaan kelompok

b. Tujuan

1. Memahami arti pembagian kelompok
2. Ikut merasakan tumbuhnya dan perlunya daya saing yang sehat antar kelompok
3. Menambah semangat dan keceriaan pada kelompok

c. Metode

Permainan edukatif

d. Media

1. Kertas
2. Penutup Mata

e. Waktu : 45 menit

f. Proses Kegiatan

1. Instruktur membagi peserta menjadi 3-5 kelompok
2. Tiap kelompok diminta member nama kelompok masing-masing
3. Tiap kelompok menyediakan yel-yel penyemangat bagi kelompoknya sendiri
4. Yel-yel ditampilkan salah satu kelompok dihadapan kelompok lain (berlaku pada seluruh kelompok)
5. Semua peserta/ murid dikumpulkan sesuai dengan kelompoknya masing-masing lalu dilombakan. (*jenis lomba diserahkan pada panitia*)
6. Kelompok dengan niali paling tinggi dianggap pemenang dan layak mendapatkan hadiah sesuai dengan kesepakatan.
7. Instruktur/ fasilitator menutup sessi.

4. PENGENALAN LINGKUNGAN SEKOLAH

a. Pokok Bahasan

1. Sejarah Sekolah
2. Pengenalan Lingkungan Sekolah Fisik-nok fisik
3. Karakteristik Sekolah

b. Tujuan

1. Memahami sejarah Sekolah
2. Mengetahui Lingkungan sekolah baik fisik- nofisik
3. Mengetahui karakter Sekolah

c. Metode

1. Brainstorming
2. Ceramah dan dialog
3. Lihat Lingkungan Jalan

d. Media

1. Papan tulis white board
2. Spidol dan kertas plano
3. OHP/In Focus

e. Waktu : 90 menit

f. Proses Kegiatan

1. Instruktur membagi makalah/materi kepada peserta dan memberi waktu 10 menit untuk membacanya
2. Instruktur membuka sessi dan memberi penjelasan singkat tentang pokok bahasan materi, kemudian Instruktur mengadakan brainstorming terkait dengan materi pokok bahasan
3. Narasumber menyampaikan materi dilanjutkan dengan dialog
4. Instruktur mengajak peserta jelajah sekolah/menggambar sekolah.
5. Instruktur menyimpulkan secara garis besar dari hasil dialog yang diakhiri dengan menutup sessi.

5. KURIKULUM & TATA TERTIB

a. Pokok Bahasan :

1. Pengertian kurikulum dan tata tertib sekolah
2. Point-point penting dalam kurikulum dan tata tertib sekolah
3. Aplikasi kurikulum sekolah
4. Sanksi bagi yang melanggar tata tertib sekolah

b. Tujuan

1. Mengerti tentang makna kurikulum dan tata tertib sekolah
2. Mengetahui point-point penting dalam kurikulum dan tata tertib sekolah
3. Turut mewujudkan kurikulum yang diterapkan disekolah
4. Menumbuhkan kesadaran akan sanksi yang dijatuhkan bagi pelanggar tata tertib sekolah

c. Metode

1. Ceramah
2. Doktrial

d. Media

LCD, kertas plano, spidol

e. Waktu : 90 menit

f. Proses Kegiatan :

1. Instruktur membuka acara, kemudian menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dibahas sesuai dengan pokok bahasan.
2. Instruktur memperkenalkan nara sumber, selanjutnya Instruktur mengadakan warming up (pemanasan) dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi sesuai dengan pokok bahasan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang bersangkutan, sehingga nara sumber dapat mempertajam pemaparan materi sesuai dengan kadar pengetahuan peserta.
3. Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber untuk memaparkan materi, dilanjutkan dengan dialog.
4. Instruktur mengulas secara garis besar pokok hasil dialog, selanjutnya Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber meninggalkan ruangan, kemudian diakhiri dengan penutup.

6. KEORGANISASIAN

a. Pokok Bahasan :

1. Pengertian organisasi
2. Fungsi organisasi
3. Jenis-jenis organisasi
4. Organisasi Sekolah

b. Tujuan

1. Memahami pengertian dan fungsi organisasi
2. Memahami jenis-jenis organisasi Sekolah

c. Metode :

1. Ceramah dan dialog
2. Permainan
3. Demo Eskul

d. Media

Kertas plano, spidol

e. Waktu : 90 menit

f. Proses kegiatan :

1. Instruktur membagi peserta dalam 4 kelompok
2. Dua kelompok pertama bermain tanpa penjelasan
3. Instruktur menggambar kerangka gambar pada kertas plano
4. Masing-masing peserta menambahkan 3 coretan pada gambar tersebut.
5. Dua kelompok kedua bermain berdasarkan kesepakatan kelompok
6. Instruktur mempersilahkan untuk menggambar sesuai dengan kesepakatan kelompok.
7. Kerangka gambar digambar dikertas plano sesuai kesepakatan kelompok
8. Masing-masing peserta menambahkan 3 coretan pada gambar tersebut.
9. Instruktur mengeksplorasikan permainan tersebut berkaitan dengan keorganisasian yang berkaitan dengan kerjasama, komunikasi, trust, kompak, adaptif.
10. Instruktur memperkenalkan nara sumber sekaligus mempersilahkan menyampaikan materi yang berkaitan dengan materi keorganisasian dan dilanjutkan dengan tanya jawab.
11. Instruktur menutup acara.

7. Ke-IPNU-an

a. Pokok Pembahasan

1. Sejarah IPNU
2. Lambang IPNU
3. Pentingnya IPNU di sekolah

b. Tujuan

1. Mengetahui latar belakang berdirinya IPNU
2. Memahami makna lambang IPNU
3. Tahu dan faham pentingnya IPNU di sekolah

c. Metode

1. Ceramah
2. Nonton Video
3. Diskusi

d. Media

1. LCD Proyektor
2. Plano
3. Spidol

e. Waktu : 90 Menit

f. Proses Kegiatan

1. Instruktur membuka acara, kemudian menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dibahas sesuai dengan pokok bahasan.
2. Instruktur memperkenalkan nara sumber, selanjutnya Instruktur mengadakan warming up (pemanasan) dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi sesuai dengan pokok bahasan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang bersangkutan, sehingga nara sumber dapat mempertajam pemaparan materi sesuai dengan kadar pengetahuan peserta.
3. Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber untuk memaparkan materi, dilanjutkan dengan dialog.
4. Instruktur mengulas secara garis besar pokok hasil dialog, selanjutnya Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber meninggalkan ruangan, kemudian diakhiri dengan penutup.

8. KEAGAMAAN

a. Pokok Bahasan

1. Pengertian Agama
2. Fungsi agama dalam kehidupan
3. Ke-ASWAJA-an dan Ke-NU-an

b. Tujuan

1. Memahami pengertian dan fungsi agama dalam kehidupan
2. Memahami perbedaan agama dan mengerti akan pentingnya menjaga kerukunan antar ummata beragama.
3. Memahami ASWAJA dan Ke-NU-an sebagi Ormas terbesar di Indonesia.

c. Metode

1. Ceramah dan dialog
2. Brainstorming
3. Role play

d. Media

Kertas plano, spidol

e. Waktu : 90 menit

f. Proses Kegiatan

1. Instruktur membagi peserta dalam 5 kelompok (atau sesuai dengan agama yang berada di Indonesia)
2. Instruktur membuka acara, kemudian menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dibahas sesuai dengan pokok bahasan.
3. Instruktur memperkenalkan nara sumber, selanjutnya Instruktur mengadakan warming up (pemanasan) dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi sesuai dengan pokok bahasan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang bersangkutan, sehingga nara sumber dapat mempertajam pemaparan materi sesuai dengan kadar pengetahuan peserta.
4. Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber untuk memaparkan materi, dilanjutkan dengan dialog.
5. Instruktur mengulas secara garis besar pokok hasil dialog, selanjutnya Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber meninggalkan ruangan, kemudian diakhiri dengan penutup.

9. BELAJAR AFEKTIF

a. Pokok Pembahasan

1. Pengertian Belajar Efektif
2. Cara Belajar Efektif
3. Manajemen Waktu untuk belajar
4. Learning is fun

b. Tujuan

1. Mengetahui belajar efektif dan caranya
2. Dapat mengatur waktu dengan baik
3. Merasakan belajar yang menyenangkan

c. Metode

1. Cermah
2. Brainstorming
3. Permainan

d. Media

1. Origami
2. Kertas-Spidol

e. Waktu : 90 Menit

f. Proses

1. Instruktur membuka acara, kemudian menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dibahas sesuai dengan pokok bahasan.
2. Instruktur memperkenalkan nara sumber, selanjutnya Instruktur mengadakan warming up (pemanasan) dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi sesuai dengan pokok bahasan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang bersangkutan, sehingga nara sumber dapat mempertajam pemaparan materi sesuai dengan kadar pengetahuan peserta.

3. Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber untuk memaparkan materi, dilanjutkan dengan dialog.
4. Instruktur mengulas secara garis besar pokok hasil dialog, selanjutnya Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber meninggalkan ruangan, kemudian diakhiri dengan penutup.

7. WAWASAN KEBANGSAAN

a. Pokok Bahasan :

1. Pengertian Wawasan Kebangsaan
2. Landasan Wawasan Kebangsaan
3. Tantangan bangsa Indonesia kedepan
4. Implementasi Wawasan Kebangsaan dikalangan pelajar

b. Tujuan

1. Mengerti tentang wawasan kebangsaan
2. Memahami landasan dasar wawasan kebangsaan.
3. Memahami akan bahaya dan mencarikan solusi aplikatif terhadap adanya tantangan bangsa Indonesia
4. Mempraktrekkan perilaku-perilau yang mencerminnkan sikap cinta tanah air

c. Metode

1. Ceramah
2. Brainstorming

d. Media : Proyektor, kertas plano, spidol

e. Waktu : 90 menit

f. Proses Kegiatan :

1. Instruktur membuka acara, kemudian menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dibahas sesuai dengan pokok bahasan.
2. Instruktur memperkenalkan nara sumber, selanjutnya Instruktur mengadakan warming up (pemanasan) dengan cara memberikan pertanyaan seputar materi sesuai dengan pokok bahasan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang bersangkutan, sehingga nara sumber dapat mempertajam pemaparan materi sesuai dengan kadar pengetahuan peserta.
3. Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber untuk memaparkan materi, dilanjutkan dengan dialog.
4. Instruktur mengulas secara garis besar pokok hasil dialog, selanjutnya Instruktur mempersilahkan kepada nara sumber meninggalkan ruangan, kemudian diakhiri dengan penutup.

8. KARAKTER DAN KEPRIBADIAN

a. Pokok Bahasan

1. Pengertian karakter dan kepribadian
2. Macam karakter dan kepribadian
3. Pembentukan karakter

b. Tujuan Kegiatan
   1. Memahami makna kepribadian dan karakter satu sama lain
   2. Mengetahui dan menghargai perbedaan karakter antara satu dengan yang lain
   3. Mengidentifikasi karakter/ kepribadian sesame teman
   4. Mengajak siswa untuk tidak berfikir individualistik

c. Metode
   1. Brainstorming
   2. Diskusi
   3. Ceramah
   4. Role Play

d. Media
   1. LCD
   2. Kertas HVs
   3. Spidol
   4. Kertas Plano

e. Waktu : 90 Menit

f. Proses kegiatan
   1. Instruktur membagikan form psikotest yang harus dijawab oleh peserta
   2. Peserta menjawab pertanyaan yang sudah diberikan Instruktur dalam psikotes tersebut
   3. Peserta diminta keluar kelas dan bertemu dengan orang yang tidak dikenalnya untuk berkenalan
   4. Peserta diminta untuk mengidentifikasi bagaimana karakter/ keperibadian anak yang ditemuinya
   5. Peserta dan nara sumber bersama membahas karakter.
   6. Narasumber memberi penjelasan dan pemahaman tentang pembentukan karakter
   7. Peserta memerankan menjadi orang yang berkarakter beda-beda.

9. BAKSOS

a. Pokok kegiatan
   1. Kerja Bakti
   2. Sumbangan kepada masyarakat
   3. Donor darah, dll

b. Tujuan Kegiatan
   1. Menumbuhkan kepekaan sosial kepada murid
   2. Mendorong siswa untuk melakukan perilau yang bermanfaat untuk orang lain
   3. Menumbuhkan kesadaran empatis terhadap permasalahan orang lain
   4. Mengajak siswa untuk tidak berfikir individualistic

c. Metode
   1. Kelompok
   2. FGD

d. Media
1. Sembako
2. Plastik
3. dll

e. Waktu : 100 Menit

f. Persiapan dan proses kegiatan
1. Instruktur meminta peserta untuk membawa bahan-bahan yang dijadikan bakti sosial (sesuai dengan kesepakat jenis bakti sosial)
2. Instruktur mengumpulkan siswa kedalam 2 kelompok besar
3. Instruktur menyebar kedua kelompok di luar sekolah agar membaur dengan masyarakat dan membantu masyarakat sesuai dengan bekal bantuan yang sudah dibawa dari sekolah.

10. OUTBOUND

a. Pokok Pembahasan
1. Tujuan Hidup
2. Kepemimpinan
3. Keyakinan
4. Kebersamaan
5. Komunikasi

b. Tujuan
1. Menjalin Kebersamaan
2. Menentukan Tujuan Kedepan
3. Dapat menggunan Kominikasi Efektif
4. Menembuhkan Kepercayaan Diri-orang lain
5. Mencetak pemimpin yang bijak

c. Metode
1. Game
2. Lomba
3. Brainstorming

d. Media

Media disesuaikan dengan game dan outbound yang digunakan dilampirkan.

e. Waktu : 120 Menit

f. Proses Kegiatan
1. Instruktur mencari tempat di luar ruangan
2. Instruktur membaginya dalam 10 kelompok
3. Instruktur membuat Pos menjadi 5 POS
4. Instruktur memulai Outbound
5. Instruktur bertanya apa makna dari permainan tersebut
6. Instruktur mengakhiri kegiatan dengan membuat lingkaran besar dan menjelaskan arti secara keseluruhan

11. PENSI (KREATIVITAS)

a. Pokok Kegiatan

1. Drama
2. Puisi
3. Menyanyi
4. dll

b. Tujuan

1. Menumbuhkan kreatifitas pelajar
2. Sebagai inovasi belajar para pelajar
3. Menajamkan kecintaan pelajar terhadap kesenian

c. Metode

1. Role play
2. Lomba

d. Media

Sesuai kebutuhan peserta dalam pensi

e. Waktu : 90 menit

f. Proses kegiatan

1. Instruktur membagi peserta dengan3-5 kelompok
2. Masing-masing kelompok di minta untuk membuat pertunjukan seni/ bakat sesuai dengan kreatifitas masing-masing
3. Tiap kelompok menampilkan karya dihadapan kelompok lain
4. Instruktur memberi penilaian pada masing-masing kelompok sebagai motivasi.

12. EVALUASI

a. Pokok bahasan

1. Pendalaman seluruh materi
2. Komponen yang terlibat dalam proses Instrukturan (*Peserta, Instruktur, Pengurus/Panitia*)

b. Tujuan

1. Mengukur atau menilai tingkat daya serap, perkembangan peserta dan keberhasilan latihan yang diadakan
2. Mengetahui faktor penunjang dan penghambat dalam penyelenggaraan latihan.

c. Metode

1. Diskusi dan angket
2. Pemilihan peserta terbaik/king-Queen
3. Buat pesan dan kesan

d. Media

Semua materi ceramah dan lembaran-lembaran angket

e. Waktu : 30 Menit

f. Proses kegiatan

1. Peserta dibagi dalam kelompok kecil. Selanjutnya masing-masing kelompok tersebut mengambil tempat terpisah dengan dipandu Instruktur.
2. Kemudian masing-masing Instruktur dalam kelompok, melakukan review (penajaman) materi dari seluruh materi yang pernah diberikan selama Instrukturan dengan cara melakukan tanya jawab ekploratif.

3. Setelah semua selesai, peserta masuk ruangan selanjutnya peserta melakukan evaluasi (feedback) berkait dengan aspek-aspek latihan, misalnya Materi latihan, performance Instruktur, sarana Instrukturan, penyelenggaraan Instrukturan dll. Hal ini bila dilakukan dengan angket maka peserta cukup mengisi dengan angket kemudian hasil tersebut diidentifikasi dan disimpulkan oleh Instruktur dan panitia. Bisa juga dilakukan ekplorasi secara langsung dengan melakukan identifikasi dan feedback yang dipimpin oleh Instruktur dan semua panitia serta peserta terlibat di dalam forum.
4. Evaluasi dalm MOP juga bisa dilakukan untuk pemilihan panitia dan peserta terbaik, terteladan, terkreatif hasil votting.
5. Kemudian diakhiri dengan penutupan.

Mohon di jawab dengan jelas pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Bagaimana menurut anda hal-hal yang berkait dengan pelatihan sbb :
   a. Pembagian waktu :
   b. Pelayanan panitia terhadap peserta :
   c. Akomodasi MOP :
   d. Sarana MOP :
2. Bagaimana menurut anda tentang materi yang diberikan pada MOP ini….
3. Menurut Rekan-rekanita bagaimana penampilan nara sumber.............
4. Bagaimana perasaan rekan-rekanita dalam MOP ini.....

BAB V
PENUTUP

Penyusunan Buku Pedoman MOP ini merupakan upaya untuk lebih memudahkan penyelenggaraan MOP di masing-masing sekolah dengan mempertimbangkan kondisi dan situasi masing-masing sekolah dan dapat menjadi awal bagi peserta didik baru dalam ikut mensukseskan pendidikan karakter.

Buku Pedoman MOP ini akan lebih berarti apabila diikuti peran aktif dan kreatif kepala sekolah dan unsur sekolah lainnya serta dukungan orang tua, masyarakat, dan pihak-pihak yang terlibat.

Mudah-mudahan dengan terselenggaranya MOP yang baik, dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan sebagai wujud pembinaan awal ke arah terbentuknya kultur sekolah yang kondusif bagi proses belajar mengajar.

Selamat Belajar, Berjuang dan Bertaqwa

Lampiran-1

SUSUNAN PANITIA PELAKSANA
MASA ORIENTASI PELAJAR BERKARAKTER
SMP/MTs- SMA/SEDERAJAT

Pelindung : Kepala Sekolah
Penanggungjawab :
Steering Committee :

Organizing committee

Ketua :
Sekretaris :
Bendahara :
Korlap :

Sei. Acara :
Sei. Kesekretariat :
Sei. Konsumsi :
Sei. Akomodasi :
Sei. Pubdekdok :
Sei. Humas :
Sie. Tatib :

Lampiran-2

Format Laporan Pertanggungjawaban MOP

1. Fisik Laporan

a. Cover luar plastik warna biru untuk SLTP dan warna hijau untuk SLTA;
b. Cover dalam warna putih dengan mencantumkan (diurut dari atas ke bawah) Nama Sekolah, Judul Laporan ‘Laporan Kegiatan MOP Tahun 2017’, Logo Sekolah, keterangan instansi dan tahun;
c. Ukuran kertas F4;
d. Font Arial 12;
e. Lembar pengesahan ditandatangani oleh ketua panitia/koordinator kegiatan dan diketahui oleh kepala sekolah;

2. Profil Sekolah

a. Nama Sekolah;
b. Nama Kepala Sekolah;
c. Alamat Sekolah;
d. Telepon Sekolah;
e. HP Kepala Sekolah;
f. Website dan email sekolah;
g. Jumlah guru/instruktur;
h. Jumlah Tenaga Penunjang;
i. Jumlah Total peserta didik;
j. Jumlah Peserta;

3. Panitia MOP Sekolah

a. Struktur Organisasi Panitia;
b. Nama ketua panitia/koordinator kegiatan berikut jabatan di sekolah;
c. Jumlah guru yang terlibat;
d. Daftar nama guru yang terlibat berikut diskripsi tugas;
e. Jumlah kakak kelas yang terlibat;
f. Daftar nama organisasi peserta didik yang terlibat;
g. Jumlah dan Daftar Nama Kelompok yang dibentuk.

4. Acara, Metode, dan Materi

a. Susunan acara dengan menjelaskan topik, tempat, waktu, metoda, pengisi acara dan keterangan lain yang perlu dilaporkan;
b. Metoda pelaksanaan kegiatan berikut penjelasan singkat dari metode tersebut;
c. Perincian materi MOP dengan menjelaskan judul topik, pokok pemikiran, tujuan dan sasarannya;

5. Makalah, pengayaan acara dan internalisasi nilai-nilai;

a. Pokok-pokok pemikiran sambutan Kepala Sekolah dalam acara sambutan atau pembekalan MOP (jika ada materi lengkap berikan dalam lampiran);
b. Makalah atau bahan presentasi (power point) (dalam lampiran);
c. Contoh-contoh tugas yang diberikan kepada peserta didik baru;
d. Contoh-contoh reward, punishment, yel-yel dan/atau lagu untuk membangun semangat kejuangan dan wawasan Karakter;
e. Contoh-contoh pernyataan atau komitmen peserta didik baru yang diharapkan menjadi nilai-nilai baru atau paradigma baru dikaitkan dengan kewajiban peserta didik dengan alternatif sebagai anak bangsa, sebagai anggota keluarga, sebagai warga sekolah, sebagai peserta didik yang berhaluan Karakter.

6. Dokumentasi

Gambaran atau foto dokumentasi pelaksanaan MOP berikut keterangannya, termasuk jika ada atribut-atribut yang digunakan peserta didik baru yang bernuansa islam ahlussunah wal-jama'ah (Karakter);

7. Partisipasi dan Kreativitas

a. Contoh-contoh bentuk partisipasi kakak kelas dalam pelaksanaan MOP;
b. Bentuk-bentuk kreativitas kakak kelas dan peserta didik baru dalam pelaksanaan MOP yang mengarah pada tercapainya tujuan MOP.

8. Kesimpulan dan Saran-Saran

a. Gambaran perbedaan pelaksanaan MOP 2017 dibandingkan dengan MOP pada tahun 2016.
b. Berikan kesimpulan tentang keunggulan atau nilai tambah pelaksanaan MOP 2017
c. Berikan saran-saran bagi perbaikan pelaksanaan MOP untuk masa yang akan datang.

Lampiran-3

CONTOH ICE BREAKING
MOP

PERKENALAN

Tujuan

1. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengingat nama setiap orang.
2. Memberikan kesempatan kepada fasilitator untuk mengingat nama setiap orang.

Prosedur

1. Katakan kepada anggota kelompok bahwa di akhir latihan ini mereka diharapkan mengetahui nama seluruh peserta. Jika ada papan nama, mintalah peserta untuk melepaskannya.
2. Katakan kepada peserta bahwa masing-masing orang akan memperkenalkan dirinya dengan menyebutkan nama dan satu hal yang tidak lazim tentang mereka. Misalnya ‘Nama saya Jack dan saya memiliki sebuah kebun mawar’.
3. Kemudian beritahukan bahwa peserta berikutnya harus mengulangi nama dan satu hal tidak lazim yang disebutkan orang pertama. Lalu orang ini menyebutkan nama dan satu hal yang tidak lazim tentang dirinya sendiri.
4. Peserta lainnya harus melakukan prosedur serupa tapi mengingat seluruh nama dan hal-hal tidak lazim dari mulai orang pertama hingga orang sebelum mereka.

Variasi

1. Sebaiknya Anda mulai terlebih dulu. Kemudian peserta dapat memahami apa yang harus mereka lakukan.
2. Anda bisa mengambil giliran terakhir, supaya memastikan bahwa mereka memiliki motivasi untuk mengingat semua nama.

Contoh : Kegiatan Pembagian Kelompok

Alat/perlengkapan:

a. Kotak untuk tempat potongan kertas
b. Potongan kertas (4 x 7 cm) yang jumlahnya sebanyak peserta. Pada potongan kertas dicantumkan judul lagu. Jumlah judul lagu sebanyak kelompok yang akan dibentuk.

Cara :

a. Pemandu mengumumkan bahwa kelas akan dibagi ke dalam beberapa kelompok.
b. Pemandu mencapur aduk potongan – potongan kertas yang telah diberi judul lagu dalam kotak di depan kelas.
c. Pemandu meminta setiap peserta untuk mengambil selembar potongan kertas dari kotak dengan menutup
d. Setelah tiap peserta telah mendapatkan potongan kertas, mereka diminta untuk menyanyikan lagu yang mereka peroleh, namun tidak terlalu keras.

e. Pemandu menugaskan peserta untuk mencari kawan yang menyanyikan lagu yang sama.
f. Selama melakukan pencarian, peserta harus dalam keadaan sedang bernyanyi, dilarang berbicara dan bertanya.
g. Setelah mereka menemukan kawan kelompoknya, mereka diminta untuk duduk berkelompok berdasar kesamaan lagu yang mereka nyanyikan.

Contoh Beberapa Out Bond Ringan dan Ice Breaking

1. Ini satu dan ini dua

a. Pemimpin meminta peserta duduk atau berdiri. Pemimpin menunjukan telapak tangannya kepada peserta.
b. Pemimpin menunjukan jari telunjuk dengan mengatakan “ini satu” kemudian menunjukan jari telunjuk dan jari tengah dengan mengatakan “ dan ini dua”, lalu pemimpin menunjukan jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis dengan mengatakan “sedangkan ini tiga” pemimpin mengulangnya berkali-kali dan mengakakn kepada peserta untuk memperhatikan kepadanya.
c. Pemimpin bertanya kepada peserta “ini berapa?” sambil menunjukan jari telunjuk yang kanan. “dan ini berapa?” sambil menunjukan jari telunjuk dan jari tengah. “sedangkan ini berapa? Sambil menunjukan telunjuk, jari tengah dan jari manis. Peserta menebak sesuai apa yang tampak dihadapannya.
d. Permainan menjadi lebih rumit ketika pemimpin bertanya “ini berapa” tetapi yng ditunjukan tiga jari. Peserta pasti akan terpengaruh mengatakan ini tiga. Padahal jika pemimpin menunjukan “ini” jawaban seharusnya adalah “satu” sesuai dengan kata-kata awal. Permainan ini dapat menggunakan variasi dengn banyak gerakan yang lain.

2. TUKAR KTP

Jumlah peserta: bebas
Alat atau bahan: KTP atau identitas lain
Cara bermain:

1. Pemimpin permainan meminta peserta mengumpul-kan KTP atau kartu identitas lainnya didepan.
2. Peserta secara berurutan akan mengambil satu KTP milik peserta lain secara acak. Apabila ia mengambil KTP miliknya sendiri, pengambilan harus diulang sampai ia menemukan KTP milik peserta lain.
3. Setelah semua peserta mendapatkan kartu identitas peserta lain, ia harus mencari nama peserta yang tertera dalam kartu.
4. Kemudian biarkan mereka bertanya tentang apapun kepada peserta yang ditemuinya.
5. Setelah itu, pemimpin bisa menguji sejauh mana masing-masing peserta mengenal peserta lain.

MAKNA PERMAINAN

Permainan ini lebih ditujukan untuk peserta yang sama sekali belum mengenal. Mengenal lewat kartu identitas memungkinkan peserta mengembangkan pertanyaan dari data yang ada.

3. IPNU MENAHAN

Jumlah peserta: bebas

Alat atau bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan meminta setiap peserta mencari pasanngan, usahakan yang memiliki ukuran fisik hampir sama.
2. Secara bergantian, seorang peserta akan merobohkan badannya kepasangannya dan pasangannya akan menahan badanya yang jatuh.
3. Setiap pasangan harus sepakat untuk bermain dengan serius karena permainan berisiko tinggi jika dilakukan dengan sembrono.
4. Permainan dilakukan bergantian dan diakhir permainan, pemimpin mengajak peserta memaknai permainan.

MAKNA PERMAINAN

Permainan melatih kita membangun kepercayaan antar peserta. Apakah yang berperan sebagai ‘pohon’ percaya pada temannya? Sebaliknya, apakah yang menerima jatuhnya pohon bisa pula menjadi orang yang bisa dipercaya?

4. IPNU KOMPAK

Jumlah peserta: bebas

Alat atau bahan: koran bekas sesuai jumlah kelompok.

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan membagi peserta ke dalam kelompok dengan jumlah yang sama. Apabila terdapat sisa, merka diminta menjadi juri.
2. Pemimpin membagikan satu lembar koran bekas kepada setiap kelompok. Pemimpin mengatakan bahwa seolah- olah setiap kelompok berada diatas kapala(koran)Setiap anggota kelompok harus masuk dalam selembaran koran.
3. Berikutnya, kapal tersebut pecah dan anggota kelompok harus berada di koran yang dilipat dua.
4. Demikian seterusnya hingga koran menjadi lipatan paling kecil dan dengan segala upaya anggota kelompok bisa berada di dalam koran semua.
5. Kelompok yang berhasil adalah kelompok yang semua anggotanya tetap bisa bertahan di ata koran meskipun dalam lipatan kecil.

MAKNA PERMAINAN

Tanpa kerja sama yang baik dalam satu kelompok, mustahil para anggotan dapat berdiri di atras kertas yang semakn kecil. Permainan menguji pula kecerdikan dan kesabaran peserta.

5. LINGKARAN RUWET

Jumlah Peserta: bebas

Alat atau bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan membagi peserta menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
2. Dalam setiap kelompok, setiap anggota kelompok berdiri melingkar saling berhadapan. Kedua tangan menggenggam tangan anggota kelompok yang lain.
3. Posisi tangan anggota kelompok diharuskn menyilang baik menyilang dengan teman disebelahnya maupun dengan teman yang berselisi 1 orang.
4. Tanpa melepas genggaman, setiap anggota kelompok berusaha mengurangi keruwetan hingga kembali ke posisi awal.
5. Posisi awal adalah waktu pertama kali mereka genggaman tangan, dan dianggap tidak sah ketika mereka dapat mengubah tangan mereka tidak ruwet tapi arah mereka tidak kembali pada posisi awal.

MAKNA PERMAINAN

Awalnya para peserta mungkin merasa permainan menjadi masalah yang sulit. Namun, betapapun sulitnya masalah, jika diurai bersama-sama dengan kesabaran. Maka pasti akan menemukan jalan.

6. PESAN BERANTAI

Jumlah peserta: bebas

Alat atau bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan membagi peserta kedalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
2. Posisi setiap kelompok berdiri sejajarbdari depan ke belakang.
3. Pemimipin akan membisikkan sebuah pesan kepada setiap pemimpin kelompok yang diminta maju. Pesan dibuat dari yang sederhana hingga yang lebih rumit.
4. Tugas pemimpin kelompok adalah menyampaikan pesan ke anggotanya paling banyak dua kali.
5. Kelompok yang berhasil adalah kelompok yang bisa menyampaikan dan menerima pesansesuai dengan maksud pemimpin permainan.

MAKNA PERMAINAN

Dalam berkomunikasi, ada unsur penyampai, penerima, isi pesan, dan gangguan komunikasi. Agar komunikasi lancar, kita butuh berkonsentrasi dengan baik dan menyampaikannya dengan jelas.

7. SEDANG APA

Jumlah peserta: bebas

Alat dan bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan membagi peserta menjadi dua kelompok.
2. Setiap kelompok saling melanjutkan lagu: sedang apa, sedang apa, sedang ap sekarang?
3. Contoh: **Kelompok pertama melagukan**: sedang apa, sedang apa, sedang apa, sekarang? **Kelompok kedua menjawab**: sedang minum, sedang minum, sedang minum sekarang, sekarang sedang minum, sedang minum ssekarang. **Kelompok kedua balik bertanya**: minum apa, minum apa, minum apa sekarang, sekarang minum apa, minum apa sekarang? **Kelompok pertama menjawab:** Minum air, minum air, minum air sekarang, sekarang air apa, air apa sekarang? Demikian seterusnya smpai kelompok lawan kehabisan kata-kata baru.

MAKNA PERMAINAN

Dari permainan sederhana dimasa lalu ternyata kita bisa menjadi cepat akrab sekaligus belajar tentang bahasa dalam berkomunikasi.

8. TEMBAK DOOR

Jumlah peserta: bebas

Alat atau bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan membagi peserta menjadi beberapa kelompok yang anggotanya 4 orang.
2. Setiap kelompok diminta berdiri berbanjar (dari depan ke belakang)
3. Setiap kelompok menyebutkan nama kelompok berdasarkan kategori yang disepakati, misalnya, nama binatang, nama kota atau nama buah.
4. Setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing. Urutan paling depan meneriakkan kata-kata **eklek-eklek**, nomor dua: **siap,** nomor tiga**: tembak**, nomor empat: **door.** Kata-kata bisa divariasi sesuai jumlah anggota kelompok.
5. Kelompok yang ditunjk pertama harus meneriakkan secara berurutan : eklek-eklek, siap, tembak, door (sebut nama kelompok lain) Kelompok yang namanya disebut harus dengan cepat meneriakkan hal yang sama. Jika terlambat maka kelompok tersebut tidk boleh mengikuti permainan berikutnya.

MAKNA PERMAINAN

Permainan mengajak peserta belajar konsentrasi dan bersikap spontan dalam merspons lingkungannya. Kemudian peserta belajar pula arti kerja sama dengan

9. IPNU BERKATA

Jumlah peserta: bebas

Alat dan bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan meminta peserta berkonsentrasi atas perintah yang diucapkannya.
2. Jika pemimpin mengucapkan kata " IPNU Berkata " (diikuti perintah tertentu), maka semua peserta harus melakukannya. Namun jika pemimpin mengucapkan perintah tertentu tanpa disertai "IPNU Berkata ", maka peserta tidak perlu melakukan apa-apa.
3. Kata pemimpin bisa diganti dengan nama peserta atau nama tokoh tertentu yang menarik.
4. Untuk mengacaukan konsentrasi peserta diawal permainan, mintalah mereka untuk bangkit berdiri tanpa menggunakan kata "IPNU Berkata ". Peserta yang kehilangan konsentrasi selanjutnya.
5. Demikian seterusnya sampai peserta bisa membedakan kedua macam perintah.

MAKNA PERMAINAN

Peserta berlatih untuk berkonsentrasi terhadap perbedaan dua macam instruksi yang kelihatannya sama, namun berbeda.

10. BERMAIN CERMIN

Jumlah peserta: bebas

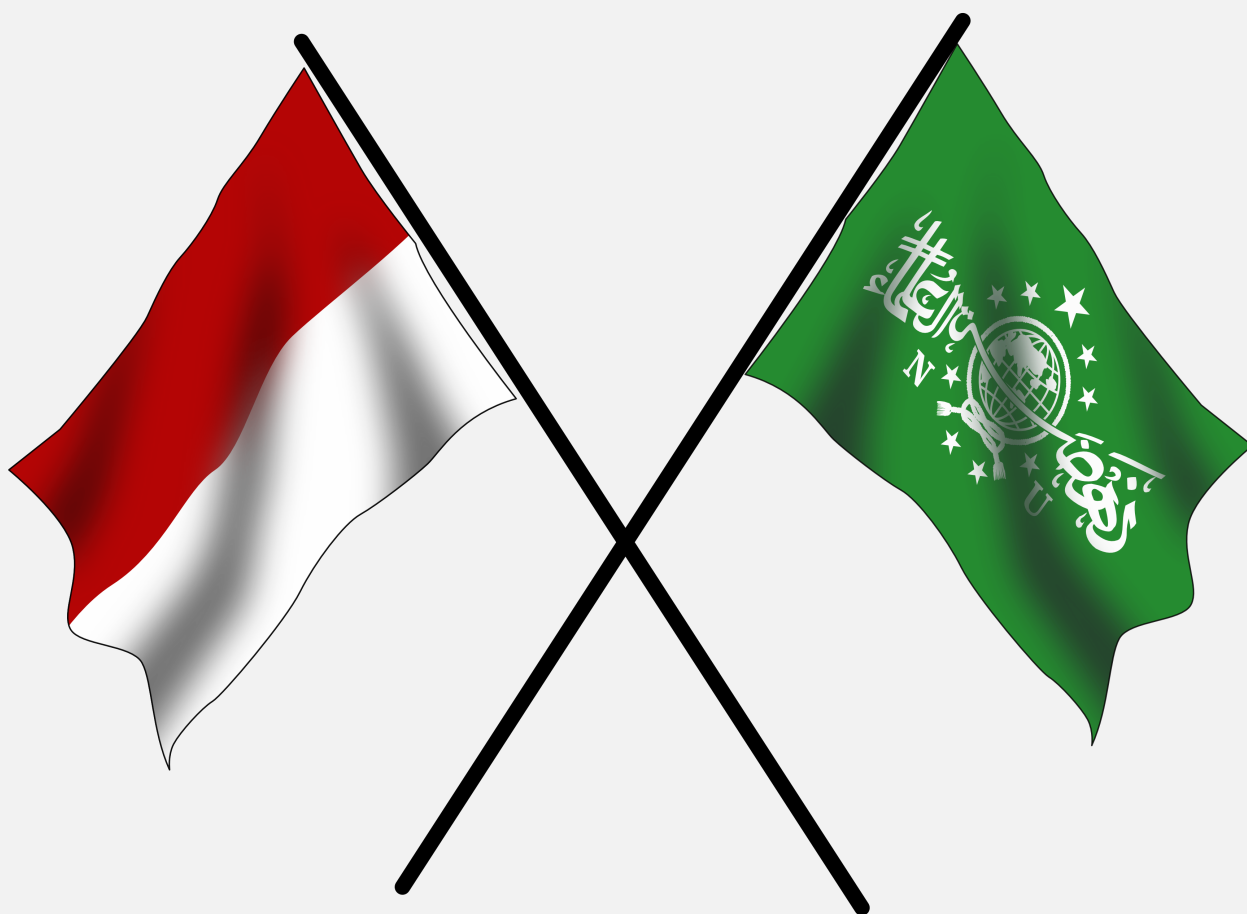
Alat dan bahan: -

Cara bermain:

1. Pemimpin permainan meminta peserta berdiri dan berpasangan. Jika ada sisa peserta, ia diminta menjadi pengamat dulu atau menjadi pasangan pemimpin.
2. Setiap pasangan akan berperan sebahgai cermin dan orang yang bercermin.
3. Satu peserta akan melakukan gerakan orang yang sedang bercermin (gerakan bebas) lalu peserta lainnyamenjadi cermin yang akan melakukan gerakan yang sama dengan pasangannya.
4. Demikian seterusnya hingga keduanya merasakan peran yang berbeda. Permainan bisa divariasi dengan permainan cermin terbalik dimana pemeran cermin melakukan gerakan yang sebaliknya dari yang dilakukan pasangannya.

MAKNA PERMAINAN

Kreativitas dan imajinasi kita dalam membuat gerakandilatih. Permainan pun bisa menjadi dasar-dasar olah tubuh dalam sebuah latiihan teater.

Pandji-pandji N.U, tjiptaan asli oleh K.H. Riduan, Bubutan Surabaya th. 1926.

PIMPINAN PUSAT
IKATAN PELAJAR NAHDLATUL ULAMA

Gedung PBNU Lt. 5 Jl. Kramat Raya No. 164 Jakarta Pusat 10430
Telp/Fax 021-3156480